

Mode d'emploi

Vérification d'une feuille de match

Settings



1

Allumez le Famoco (bouton « On » sur la tranche supérieure de l'appareil)

2

Ouvrez l'application « Matches »

3

Choisissez votre langue



4

Sélectionnez le nom de votre club

5

Sélectionnez votre langue

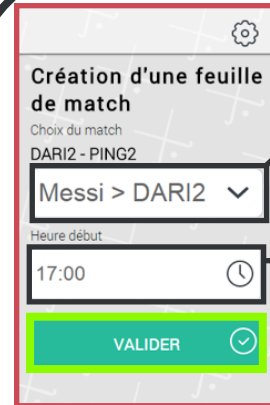
6

Sélectionnez votre wifi (Votre appareil est déjà connecté à la 3G, cette étape n'est donc pas obligatoire)

7

Insérez le mot de passe de votre wifi

Utilisation

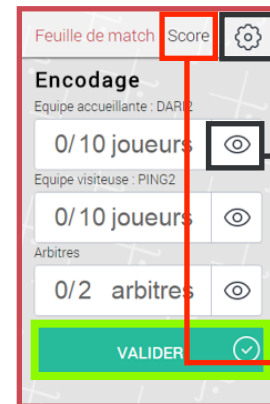


8

Choisissez votre match dans la liste

9

Indiquez l'heure de début de match



10

Voir et modifier les composition des équipes (**étape 14**). Il vous suffira d'appuyer sur l'oeil à côté de l'équipe en question

11

Passez la carte de membre à l'arrière de l'appareil (ne la retirez pas tant que l'écran ci-contre apparaît)



Ceci est l'écran d'accueil à partir duquel il est possible de :

Modifier les paramètres (**étapes 4,5,6,7**)

Scanner un membre (**étape 11**)

D'insérer l'évolution du score (**étape 17**). Il est à noter que le bouton score n'apparaîtra que lorsque la composition des équipes ne sera validée.

Utilisation

Sélection

☐ Joueur

☐ Coach

☐ Médecin

☐ Arbitre

☐ Délégué au terrain

☐ Manager

☐ Kiné

VALIDER

12

Sélectionnez le statut du membre que vous venez de scanner

← DARI1

Supprimer

2 Enregistrés 1 Pas enregistrés

Equipe

Kersten Alexandre René

Faveyts David Grégory

Wegnez Victor Nicky

Coach

13

Cet écran vous permet de visualiser les participants que vous avez encodés. Si ceux-ci sont notifiés d'une barrette rouge à gauche de l'écran c'est qu'ils n'étaient pas inscrits au préalable sur la feuille de match Dimasports

← DARI1

Annuler

2 Enregistrés 1 Pas enregistrés

Equipe

Kersten Alexandre René

Faveyts David Grégory

Wegnez Victor Nicky

Coach

14

Modification

En appuyant sur le bouton « supprimer » en haut à droite de l'écran précédent (**étape 14**), il vous sera possible de supprimer un joueur qui aurait été scanné par erreur ou qui devrait être remplacé avant le match pour cause de blessure.

← Team

Lockwood Viktor

Joueur

N° de maillot :

0 0

15

En appuyant sur le nom du joueur à partir de l'écran de l'**étape 14**, il vous sera possible d'attribuer des cartes de sanction à un joueur en cours de match.

Feuille de match Score

Evolution du score

Equipe accueillante : DARI2

Equipe visiteuse : PING2

0 0

FIXER LE SCORE

16

A partir de l'écran d'accueil (**étape 10**), il vous est possible d'atteindre la page permettant de modifier le score (bouton en haut à droite de l'écran). Lorsque la rencontre est terminée, appuyez sur le bouton « Fixer le score ».

Il vous sera également possible d'atteindre l'écran d'attribution des cartes (**étape n°16**) en appuyant sur les cartons se situant à gauche du score.

← Communication

Heure début 10:00

Heure fin 10:55

Score final 5-4

Message des arbitres

PASSER LES CARTES ARBITRE

17

Indiquez l'heure de fin de match

18

Laissez un commentaire sur le match

19

Scannez deux cartes des arbitres